

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model CIRC Dengan *Talking Stick* Siswa Kelas V

Nur Azisah¹, Ahmad Budi Sutrisno², A Shyam Sarjani Alam³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

* Corresponding Author. Nurazisahicha39@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

01-02-2024

Accepted:

27-03-2024

Published:

30-04-2024

Abstract: The aim of this research is: to determine the validity, practicality and effectiveness of developing learning tools based on the CIRC model combined with Talking Stick games in Indonesian language subjects for class V students at SDN 16 Bucinri. This research is R&D (Research And Development) research, using Thiagarajan's 4D model, namely Define, Design, Development, Disseminate. The results of the research show that the learning tools meet the valid criteria based on the results by the material and device expert validation expert who achieved 78% validation results from the learning tool experts and the material experts are in the "Valid" category. Learning Devices meet the practicality criteria based on the results of a teacher percentage of 95% and student responses of 94% in the "Very Practical" category. III of 96% is in the "Very Good" category. The teacher response questionnaire obtained an average of 95% and student responses of 94%, and the learning outcomes test (THB) obtained an average score of 90%. Based on the average score obtained by the researcher Each activity shows that the learning tools developed are effective and researchers have succeeded in applying the learning tools for use in the learning process.

Keywords: Learning Tools, CIRC Model, 4D Thiagarajan

Abstrak: Tujuan Penelitian ini yaitu: untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SDN 16 bucinri. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research And Development), dengan menggunakan model 4D Thiagarajan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil oleh ahli validasi, ahli materi dan perangkat yang mencapai hasil 78% validasi ahli perangkat pembelajaran dan ahli materi berada pada kategori "Valid". Perangkat Pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan hasil persentase guru sebesar 95% dan respon peserta didik sebesar 94% berada pada kategori "Sangat Praktis" keefektifan produk dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pertemuan I sebesar 90%, pertemuan II sebesar 93% dan pertemuan III sebesar 96% berada pada kategori "Sangat Baik" kuesioner respon guru diperoleh rata-rata 95% dan respon peserta didik sebesar 94%, serta tes hasil belajar (THB) diperoleh nilai rata-rata 90%. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif dan peneliti berhasil menerapkan perangkat pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, Model CIRC, 4D Thiagarajan

PENDAHULUAN

Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 65 Tahun 2013 Tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan alat peraga dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Hal ini mendorong setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban untuk mengembangkan perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat pada perkembangan fisik serta psikologis siswa. Model pembelajaran merupakan faktor penting dalam pembelajaran karena sebuah model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran dan ketercapaiannya tujuan pembelajaran baik guru maupun bagi siswa. Model pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru disekolah tidak terkecuali pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar. (Amalia, 2017:1). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah tipe model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*). Model CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif kelompok. Model pembelajaran CIRC merupakan model pembelajaran khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca pemahaman. (Amalia, 2017:2). Untuk itu selain perangkat pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang mengimbangi proses penyusunan perangkat pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif. (Arfani, L, 2016).

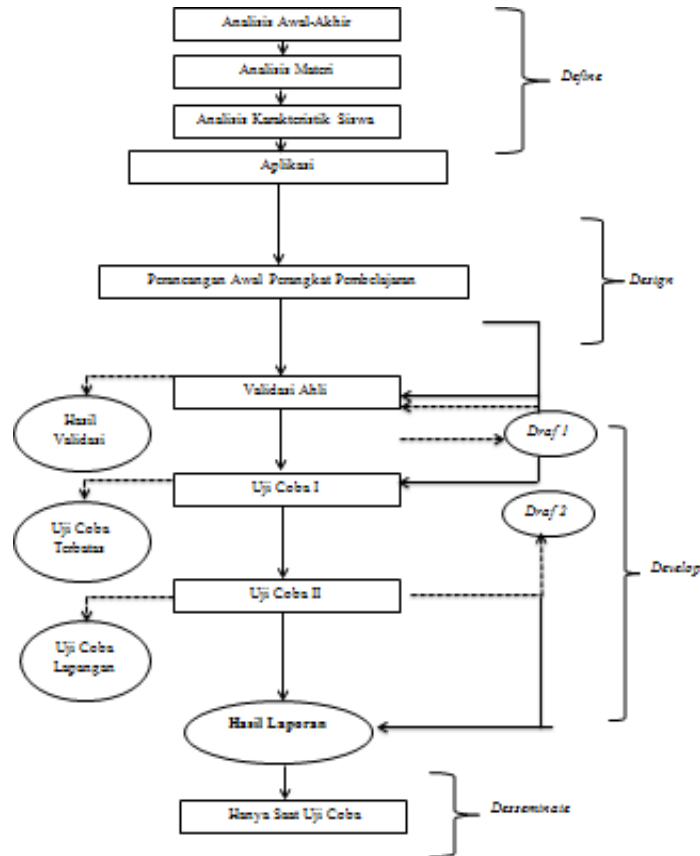
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 16 Bucinri pada tanggal 09 November 2022 dengan guru kelas V ditemukan masalah pada pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) masih menggunakan RPP 1 Lembar *copy paste* dari internet pemetaan tujuan pembelajaran masih tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran, penjelasan model yang dipakai tidak ada serta langkah pembelajaran yang tidak sesuai dengan model yang digunakan, penilaian yang dipakai tidak disertai dengan penjelasan pada perangkat pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan masih seperti biasanya terdiri dari soal dan jawaban tidak ada hal yang menarik dari lembar kerja siswa tidak disertai gambar dan perpaduan warna yang memotivasi siswa pada LKS sedangkan pada perangkat materi ajar hanya berpacu pada buku siswa sebagai bahan ajar.

Pada permasalahan diatas peneliti merencanakan solusi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berupa (RPP, LKS dan Materi Ajar) mulai dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) peneliti mengembangkan profil siswa terdiri dari alamat siswa mencakup persentase lingkungan yang beralamatkan sekitaran bantaran sungai yang dekat dengan kehidupan nelayan dari siswa kelas V serta data keterampilan membaca siswa mencakup sangat lancar, cukup lancar, dan tidak lancar yang diakumulasikan dengan persentase siswa kelas V serta penambahan komponen model CIRC dari setiap tahapan pembelajaran agar penggunaan model CIRC diterapkan dalam pembelajaran. LKS (Lembar Kerja Siswa) peneliti merencanakan solusi dalam pengembangan pengisian data diri siswa yang unik penambahan indikator pada LKS sesuai dengan model yang digunakan yaitu model CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) peneliti mengembangkandari setiap tahapan dengan penambahan gambar agar lebih mudah dan menarik serta pengisian kolom jawaban setiap tahapan. Materi ajar peneliti mengembangkan indikator materi ajar yang akan dicapai setelah itu adanya konsep materi ajar yang memenuhi beberapa point dengan penjelasan selanjutnya pembahasan model CIRC agar lebih memahami dalam penerapan model CIRC serta yang paling utama adalah teks bacaan yang sudah dimodifikasi semenarik mungkin agar siswa di setiap paragraf bacaan memahami dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang peneliti gunakan pada penelitian adalah pendekatan *Research & Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu

dan menguji keefektifan produk tersebut. (Pebrianti R, 2020:28). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan melalui 4 tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Tetapi dalam penelitian ini tidak sampai pada tahap Disseminate (penyebaran) karena hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Alasan saya mengambil model 4D Thiagarajan yaitu karena model tersebut terperinci dan sistematis sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan perangkat dan instrumen. Model Hipotetik pengembangan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Model Hipotetik Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 16 Bucinri, Kel. Mappasaile, Kec. Pangkajene, Kab. Pangkep. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, Angket dan Dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah kusioner (angket), lembar observasi, dan wawancara. Teknik analisis data diperoleh melalui validasi, angket respon guru dan siswa, lembar observasi keterlaksanaan guru dan siswa serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

Analisis tingkat kevalidan untuk mencari rata-rata penilaian validator ahli materi dan perangkat terhadap angket perangkat pembelajaran dengan menggunakan data kuantitatif pada rumus sebagai berikut:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- Y : Nilai uji validitas
 $\sum x$: Skor yang diperoleh
 $\sum xi$: Skor maksimal

Sumber: Pebrianti.R (2020)

Penilaian dikatakan valid jika memenuhi standar pencapaian mulai dari skor 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, dan ahli perangkat. Penilaian harus memenuhi kriteria cukup valid, jika dalam kriteria tidak valid maka akan dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria kevalidan.

$$\%NK = \frac{\sum NK}{NK \text{ maks}} \times 100\%$$

Keterangan :

- %NK : Persentase Nilai Kepraktisan
- $\sum NK$: Total perolehan nilai kepraktisan
- NK maks : Skor maksimal x banyak pertanyaan x banyak responden
- 100 % : Konstanta

Sumber: Fatriana Elvira (2022)

Penilaian perangkat pembelajaran yang jika memenuhi standar pencapaian mulai dari skor 50-100 dikatakan praktis, apabila hasil angket respon guru dan siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis. Keefektifan yang dikembangkan dapat dilihat dari beberapa indikator meliputi observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa terkait penggunaan perangkat pembelajaran, respon guru dan peserta didik terkait produk yang dikembangkan, serta tes hasil belajar. Skala persentase untuk menentukan keterlaksanaan guru dan peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keterlaksanaan} : \frac{\text{jumlah skor yang terlaksana}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dikatakan efektif terlaksana dengan persentase yang diperoleh $\geq 75\%$. Untuk mengetahui nilai keefektifan suatu produk berdasarkan tes hasil belajar, maka dapat digunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase
- $\sum x$: Total Skor Jawaban
- $\sum xi$: Total Skor Maksimal
- 100% : Konstanta

Sumber: Fatriana Elvira (2022)

Perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila tes hasil belajar peserta didik berada pada kategori “Sedang” berdasarkan KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil pengembangan menggunakan model 4D Thiagarajan sebagai tahap *Define* (Pendefinisian) dilakukan analisis awal-akhir, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan aplikasi yang digunakan dalam perancangan perangkat pembelajaran. Tahap *Design* (Perancangan) Pada tahap ini peneliti mulai merancang perangkat pembelajaran untuk menjawab kebutuhan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia perancangan awal digunakan sebagai gambaran awal sebagai *Draft 1* dalam pengembangan produk. Tahap *Develop* (Pengembangan) diperoleh hasil dari rekapitulasi analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Tahap *Desseminate* (Penyebaran) Perangkat pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada disekolah lain tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan pada sekolah tempat penelitian karena keterbatasan waktu dan materi,

maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan saat uji coba perangkat pembelajaran saat penelitian. Namun dapat diakses pada google drive.

a. Kevalidan

Pada tahap validasi ahli materi dan validasi ahli perangkat (RPP, LKS, dan Materi Ajar) oleh validator 1 dan validator 2 diperoleh kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator, yaitu:

1) Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Max	Presentase	Kategori
Validator 1	69	60%	Cukup Valid
Validator 2	99	86%	Sangat Valid

2) Ahli Perangkat RPP

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Perangkat RPP

Validator	Skor Max	Presentase	Kategori
Validator 1	63	74%	Valid
Validator 2	77	91%	Sangat Valid

3) Ahli Perangkat LKS

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Perangkat LKS

Validator	Skor Max	Presentase	Kategori
Validator 1	27	65%	Cukup Valid
Validator 2	41	91%	Sangat Valid

4) Ahli Perangkat Materi Ajar

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Perangkat Materi Ajar

Validator	Skor Max	Presentase	Kategori
Validator 1	30	60%	Cukup Valid
Validator 2	47	94%	Sangat Valid

5) Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Perangkat

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Perangkat

No	Skor Max	Penilai (Validator)	
		V1	V2
1.	Lembar Validasi Ahli Materi	60%	86%
3.	Lembar Validasi Ahli Perangkat RPP	74%	91%
4.	Lembar Validasi Ahli Perangkat LKS	65%	91%
5.	Lembar Validasi Ahli Materi Ajar	60%	94%
Rata-rata		78%	

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari analisis persentase rata-rata validasi ahli materi dan validasi ahli perangkat (RPP, LKS, dan Materi Ajar) oleh validator 1 dan 2 sebesar 78% maka dapat disimpulkan bahwa kevalidan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan tongkat berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu berada pada kategori “Valid”.

b. Kepraktisan

Kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi kepraktisan perangkat pembelajaran:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Respon Guru

Guru	Nilai Kepraktisan	%NK	Kategori
Guru 1	38	95%	Sangat Praktis
Guru 2	38	95%	Sangat Praktis
Rata-rata	76	95%	Sangat Praktis

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Respon Siswa

Siswa	Nilai Kepraktisan	%NK	Kategori
Siswa 1	36	95%	Sangat Praktis
Siswa 2	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 3	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 4	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 5	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 6	36	90%	Sangat Praktis
Siswa 7	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 8	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 9	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 10	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 11	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 12	35	88%	Sangat Praktis
Siswa 13	40	100%	Sangat Praktis
Siswa 14	36	90%	Sangat Praktis
Siswa 15	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 16	36	90%	Sangat Praktis
Siswa 17	35	88%	Sangat Praktis
Siswa 18	40	100%	Sangat Praktis
Siswa 19	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 20	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 21	39	98%	Sangat Praktis

Siswa 22	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 23	38	95%	Sangat Praktis
Siswa 24	37	93%	Sangat Praktis
Siswa 25	40	100%	Sangat Praktis
Siswa 26	36	90%	Sangat Praktis
Rata-rata	971	94%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari analisis persentase rata-rata respon guru sebesar 95% dan analisis persentase rata-rata respon siswa sebesar 94% maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan tongkat berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu berada pada kategori “Sangat Praktis”

c. Keefektifan

Keefektifan perangkat pembelajaran dapat diperoleh dari hasil instrumen observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa, kusioner respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar (THB). Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi dari instrumen yang akan dihitung terkait nilai keefektifan perangkat pembelajaran.

- 1) Rekapitulasi data observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa berdasarkan analisis observasi keterlaksanaan aktivitas guru pertemuan I sebesar 88%, pertemuan II sebesar 94%, pertemuan III 97%, sedangkan observasi keterlaksanaan aktivitas siswa pertemuan I sebesar 91%, pertemuan II sebesar 91%, pertemuan III sebesar 94%. Berdasarkan analisis observasi keterlaksanaan aktivitas siswa pertemuan I sebesar 91%, pertemuan II sebesar 91%, pertemuan III sebesar 94% berdasarkan hasil dari analisis persentase rata-rata observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan I sebesar 90%, analisis persentase rata-rata observasi keterlaksanaan guru dan siswa pada pertemuan kedua sebesar 93% dan analisis persentase rata-rata observasi keterlaksanaan guru dan siswa pada pertemuan III sebesar 96% maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa yaitu berada pada kategori “Sangat Baik” dan dikatakan efektif.
- 2) Rekapitulasi analisis persentase rata-rata nilai respon guru sebesar 95% dan analisis persentase rata-rata nilai respon siswa adalah 94% maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan tongkat berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu berada pada kategori “Sangat Baik” dan dikatakan efektif.
- 3) Rekapitulasi analisis persentase rata-rata tes hasil belajar berada pada kategori “Tuntas” dengan nilai rata-rata dari 26 orang siswa sebesar 90%, maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan *Talking Stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan tes hasil belajar (THB), yaitu berada pada kategori “Sangat Tinggi” atau lebih dari nilai KKM yakni 68 dapat dikatakan efektif.

B. Pembahasan

1. Analisis kebutuhan perangkat pembelajaran model CIRC dengan permainan *talking stick*

Analisis kebutuhan penggunaan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* siswa kelas V SDN 16 Bucinri untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC peneliti terlebih dahulu mengobservasi siswa kelas V dan melakukan wawancara dengan guru kelas V dari hasil observasi dan wawancara RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan memuat rancangan pembelajaran yang masih kurang efektif, LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan masih seperti

biasanya terdiri dari soal dan jawaban tidak ada hal yang menarik dan tidak disertai dengan gambar yang memotivasi siswa serta materi ajar yang hanya berpacu pada buku siswa sebagai bahan ajar. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kehidupan nelayan di Indonesia agar proses pembelajaran efektif dan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC tahap uji kevalidan

Pada tahap ini validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi serta bimbingan secara langsung pada 2 validator. Validator membantu peneliti dalam menentukan kevalidan perangkat pembelajaran. Hasil penilaian lembar validasi oleh validator menunjukkan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* valid untuk digunakan dikarenakan telah sesuai dengan aspek penilaian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian terkait materi dalam perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* yang dikembangkan sudah jelas sesuai dengan aspek yang dinilai validator yang terdiri dari analisis persentase rata-rata validasi ahli materi dan validasi ahli perangkat (RPP, LKS, dan Materi Ajar) oleh validator 1 dan 2 sebesar 78% maka dapat disimpulkan bahwa kevalidan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan tongkat *talking stick* pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu berada pada kategori “Valid”. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hermawan (2017) bahwa produk dikatakan layak apabila setiap kategori pada rata-rata skor yang diperoleh dari validator mencapai skor minimal adapun (Eneng et al., 2016) berpendapat bahwa produk memenuhi kriteria valid ditunjukkan dari hasil persentase penilaian oleh ahli.

3. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC tahap uji kepraktisan

Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat serta diuji cobakan kepada subyek peneliti melalui angket respon guru dan respon siswa. Penggunaan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* dapat membantu hasil belajar siswa dikarenakan siswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui pengkombinasian permainan *talking stick* yang membangun semangat belajar siswa hal ini berdasarkan pendapat bahwa terbentuknya perangkat pembelajaran yang baik merupakan salah satu indikator terlaksananya pembelajaran yang maksimal. (Marina Angraini et al., n.d.). Berdasarkan hasil angket respon siswa dan respon guru terhadap kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC dengan permainan *talking stick* dari analisis persentase rata-rata respon guru sebesar 95% dan analisis persentase rata-rata respon siswa sebesar 94% maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan tongkat berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu berada pada kategori “Sangat Praktis”

4. Pengembangan Perangkat pembelajaran berbasis model CIRC tahap uji Keefektifan

Uji Keefektifan diukur dengan observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa, respon guru dan siswa serta tes hasil belajar yang terdiri dari 3 aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pada aspek kognitif mencakup pengetahuan siswa dari materi terkait sedangkan aspek afektif berkaitan dengan perubahan sikap siswa menjadi pasif menjadi aktif dan semangat. Pada aspek psikomotorik mencakup keterampilan siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan nelayan di Indonesia.

Uji coba dilakukan terhadap siswa SDN 16 Bucinri dengan jumlah siswa 26 orang sebanyak III pertemuan hasil perolehan persentase observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa yang berada pada kategori “ Sangat Baik” hasil perolehan respon guru dan siswa yang berada pada kategori “Sangat Baik” rata-rata observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan I sebesar 90%, pertemuan II sebesar 93% dan analisis persentase rata-rata observasi keterlaksanaan guru dan siswa pada pertemuan III sebesar 96% . Berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa kelas V SDN 16 Bucinri menunjukkan analisis persentase rata-rata tes hasil belajar berada pada kategori “Tuntas” dengan nilai rata-rata dari 26 orang siswa sebesar 90% maka dapat disimpulkan berada pada kategori “Sangat Tinggi” atau lebih dari nilai KKM yakni 68 dapat dikatakan efektif. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan efektif dan peneliti berhasil menerapkan perangkat pembelajaran pada proses pembelajaran serta sejalan dengan pendapat (Agustin et al., n.d.) yang mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai karena pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model CIRC yang dikombinasikan dengan permainan *Talking Stick* pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V yang telah dilakukan di SDN 16 Bucinri. Analisis kevalidan oleh validasi ahli materi dan ahli perangkat (RPP, LKS, dan Materi Ajar) berada pada kategori "Valid" untuk digunakan. Analisis kepraktisan dapat dilihat dari hasil perolehan

Kesimpulannya harus bisa menjawab pertanyaan penelitian. Beberapa saran yang terkait dengan hasil dapat ditambahkan. Simpulan dan saran ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Persentase kuesioner guru dan siswa yang berada pada kategori "Sangat Praktis". Analisis keefektifan dapat dilihat dari hasil perolehan persentase observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa yang berada pada kategori "Sangat Baik" hasil perolehan respon guru dan siswa yang berada pada kategori "Sangat Baik" serta hasil perolehan tes hasil belajar (THB) yang berada pada kategori "Sangat Tinggi" yang menunjukkan nilai persentase yang diperoleh lebih dari nilai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti pada setiap kegiatan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan efektif dan peneliti berhasil menerapkan perangkat pembelajaran pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran bagi guru perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan menyesuaikan karakteristik siswa, pada saat penerapan model CIRC hendaknya memilih kelompok siswa secara heterogen apabila tidak sesuai maka akan berpengaruh pada pemahaman materi pembelajaran siswa. Bagi siswa yang sudah tercapai hasil belajarnya lebih pertahankan atau tingkatkan dan tetap aktif dalam pembelajaran baik pembelajaran bahasa Indonesia serta pembelajaran lainnya. Bagi peneliti selanjutnya untuk menguji keefektifan suatu pengembangan yang dikembangkan sebaiknya kembangkan model CIRC untuk dapat menunjukkan keefektifan pengembangan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*.
<https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Amalia, N., M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran CIRC dengan Permainan Tongkat Berbicara Dalam Mata pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/35559/>
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*. 11(2), 81-97 <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/viewFile/5160/4838>
- Eneng, O. :, Saroh, R. S., & Damaianti, V. S. (2016). *PENGARUH TEKNIK SCRAMBLE TERHADAP KEMAMPUAN MENENTUKAN IDE POKOK DAN MEMPARAFRASE DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN* (Vol. 8, Issue 2).
- Fatriana Elvira, (2022). Pengembangan Buku Panduan Dalam Menyusun dan Menentukan Gagasan Pokok Serta Gagasan Pendukung Kelas IV SD Negeri 39 Batiling. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. STKIP Andi Matappa.
- Hermawan H. (2017) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Segitiga dan Jajar Genjang Kelas IV SD. *Teseis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Keterampilan, M., Berbahasa, L., Kelas, S., Sd, V., Hijria, F. R., Yulianto, B., & Yuwana, S. (2018). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(1). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Marina Angraini, L., Wahyuni, P., Wahyuni, A., & Dahlia, A. (n.d.). *Community Education Engagement Jurnal Pelatihan Pengembangan Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru di Pekanbaru*. <http://journal.uir.ac.id/index.php/ecej>

- Pebrianti, R. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantuan Alat Peraga Papan Diagram Batang Untuk Siswa Kelas IV Pada Materi Penyajian Data Di SDN 12 Taliwang. *Skripsi*. . Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram. Mataram. <https://repository.ummat.ac.id/1277/>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permedikbud) Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. BNSP*